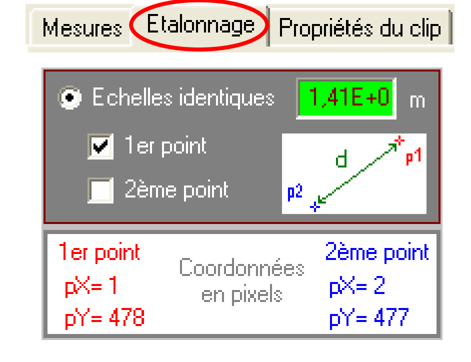
Mode d'emploi simplifié du logiciel AVIMECA



Ouvrir un fichier au format vidéo avi



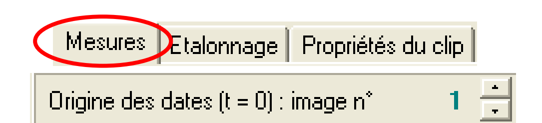
Modifier la taille de l'image ; en cochant *adapter*, l'image occupe alors toute la fenêtre vidéo.



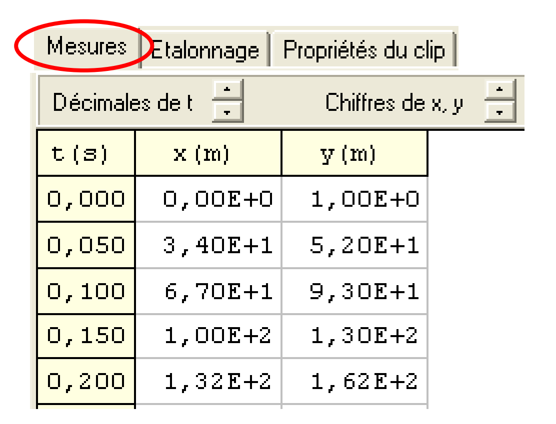
Etalonner les dimensions de l'image en y sélectionnant, à l'aide la souris, deux points. Entrer, à l'aide du clavier, la distance en mètre séparant ces deux points.



Choisir un repère d'espace . Les coordonnées des marques seront calculées à partir de l'origine choisie.



Choisir une image origine des dates.



t (s)	x (m)	y (m)
0,000	0,00E+0	1,00E+0
0,050	3,40E+1	5,20E+1
0,100	6,70E+1	9,30E+1
0,150	1,00E+2	1,30E+2
0,200	1,32E+2	1,62E+2

Pointer les positions successives du projectile à l'aide de la souris. Chaque clic pose une marque et fait avancer l'animation d'une image.

Les résultats sont présentés sous forme de tableau.



Les données peuvent être directement exportées vers le logiciel « Regressi ».
En cas d'échec, enregistrer manuellement les données au format « *Regressi Windows* » en cliquant sur le bouton à droite du précédent. Lancer ensuite Regressi à partir du bureau !



Les données peuvent être exportées vers le « Presse-papier », excel..